



Sergio Dalla Bernardina (dir.)

De la bête au non-humain : perspectives et controverses autour de la condition animale

Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques

La chasse comme rite initiatique dans la mythologie irlandaise : la formation du guerrier et l'action préliminaire à la découverte et à la rencontre surnaturelle

Cindy Cadoret

DOI : 10.4000/books.cths.9798

Éditeur : Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques

Lieu d'édition : Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques

Année d'édition : 2020

Date de mise en ligne : 29 janvier 2020

Collection : Actes des congrès nationaux des sociétés historiques et scientifiques

ISBN électronique : 9782735508853



<http://books.openedition.org>

Référence électronique

CADORET, Cindy. *La chasse comme rite initiatique dans la mythologie irlandaise : la formation du guerrier et l'action préliminaire à la découverte et à la rencontre surnaturelle* In : *De la bête au non-humain : perspectives et controverses autour de la condition animale* [en ligne]. Paris : Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2020 (généré le 20 novembre 2020). Disponible sur Internet : <http://books.openedition.org/cths/9798>. ISBN : 9782735508853. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.cths.9798>.

Ce document a été généré automatiquement le 20 novembre 2020.

La chasse comme rite initiatique dans la mythologie irlandaise : la formation du guerrier et l'action préliminaire à la découverte et à la rencontre surnaturelle

Cindy Cadoret

- 1 Bien plus qu'une activité alimentaire, la chasse dans la mythologie irlandaise a valeur de rite initiatique. Nous entendons à la fois la formation du jeune guerrier, les preuves de courage qu'il doit fournir auprès de ses pairs, mais aussi une action initiale, préliminaire, élément déclencheur d'aventures à venir.
- 2 Il convient d'explicitier la notion de « textes mythologiques celtiques », majoritairement irlandais et gallois, exploités ici. Il s'agit de récits rédigés en langue vernaculaire et composés à la période médiévale – pour la plupart entre le VIII^e et le XII^e siècle – par les ecclésiastiques lettrés dans les *scriptoria* des monastères. Au sein d'un même manuscrit, ces textes côtoient les exégèses. Ils correspondent en partie à la retranscription de traditions anciennes, préchrétiennes et orales, et sont donc les seules sources textuelles concernant la mythologie des anciens Celtes – mis à part les témoignages parfois peu précis et énigmatiques des auteurs classiques. Ils sont aussi à considérer comme une littérature à caractère identitaire, proprement insulaire, qui ne peut être dissociée du contexte chrétien. Ces récits sont, de manière inévitable, christianisés : la narration est replacée dans la chronologie biblique, les saints irlandais font de récurrentes apparitions et les personnages issus des épopées sont baptisés.
- 3 Le cycle irlandais dit *Cycle du Leinster* est célèbre pour être particulièrement lié au cerf. Mettant en scène les *Fíanna*, troupe de guerriers-chasseurs itinérants, les récits de chasse font l'objet de scènes épiques et sont l'occasion de rencontres surnaturelles. Le *Cycle d'Ulster*, centré autour du personnage de Cúchulainn, présente plutôt des chasses aux oiseaux, pouvant avoir la même valeur que la chasse au gibier.

L'initiation et la preuve de bravoure

- 4 L'acte cynégétique fait partie de l'initiation des jeunes hommes et constitue un entraînement guerrier réservé à l'élite¹. Une fois le chasseur accompli, la poursuite des animaux sauvages donne lieu à des scènes épiques dans lesquelles celui-ci démontre sa bravoure, sa force et son habileté.

La formation du guerrier : *Les exploits d'enfance de Finn*

- 5 Le récit des *Exploits d'enfance de Finn*² (*Macgnímartha Finn*) est particulièrement éloquent concernant l'apprentissage et l'évolution du futur guerrier. La jeunesse de Finn, personnage central du *Cycle du Leinster*, chef des guerriers *Fíanna*, est rythmée par trois épisodes de chasse qui constituent des passages clés du récit. Le protagoniste est élevé secrètement dans la forêt, dans une cabane de chasse, par deux femmes guerrières. Sa première chasse a lieu après sa première rencontre avec sa mère alors qu'il a 6 ans. Il s'agit d'une chasse aux canards. Les voyant batifoler sur un lac, il lance une pierre qui sectionne les ailes d'un d'entre eux. Il le ramène aux femmes³. Ce passage, bien que très court, est celui qui donne son impulsion à la suite du texte. Il peut maintenant développer ses capacités guerrières. C'est seulement après cet épisode qu'il commence à avoir une vie sociale. Il rencontre des jeunes gens s'adonnant à la course, aux jeux de jet et à la nage. Il sera évidemment le plus fort à tous les défis proposés. C'est cette première chasse d'enfance qui lui permet de sortir du logis.
- 6 Plus tard – on l'imagine adolescent –, les femmes qui l'ont élevé, devenues âgées, aperçoivent au loin un troupeau de cerfs et déplorent de n'être plus capables de les chasser. Finn déclare qu'il peut s'en charger, se rue sur le troupeau, attrape deux cerfs et les ramène⁴. Chasser le gibier le définit désormais comme un homme et marque la fin de son éducation auprès des femmes.
- 7 Sur le territoire gaulois, la cuve de Barsanges (Limousin⁵), datant de la période de la guerre des Gaules et conservée dans l'église de la commune, nous laisse à penser que la chasse et son aspect rituel faisaient en effet partie de l'univers des anciens Celtes. Il s'agit d'une cuve de pierre arborant un bas-relief sculpté représentant une chasse aux cerfs et aux sangliers. Il est difficile de ne pas supposer que ce bassin ait servi à un rite de libation ou de purification, ou autre rite lié à un culte saisonnier⁶.
- 8 Il prend donc congé de ses mères d'adoption et entre au service de plusieurs rois, avant d'épouser la fille d'un forgeron. Celui-ci lui conçoit deux lances et conseille au jeune homme de ne pas se rendre sur la route sur laquelle sévit une laie que l'on nomme Boe, animal monstrueux qui ravage la province du Munster. Loin de tenir compte de ce conseil, Finn va à la rencontre de la laie qui le charge. Il la transperce de sa lance et la laisse morte sur le coup. Il lui coupe la tête et rapporte celle-ci comme présent de mariage à son épouse⁷. Le trophée, preuve de son courage envers le forgeron, concrétise son union, étape fondamentale dans l'évolution sociale. Cette dernière chasse montre bien la hiérarchie établie entre les épisodes. Il ne s'agit plus d'une chasse à but alimentaire mais de l'extermination de l'animal nuisible et craint qui lui vaut une forme d'héroïsation.

- 9 Le sanglier est un des animaux les plus représentés de la période de l'âge du fer. L'ensemble en ronde bosse du char miniature de Mérida (Espagne⁸), du I^{er} ou II^e siècle av. J.-C., figure une scène de chasse au suidé sauvage. Le contexte de sa découverte est inconnu mais il s'agit probablement d'un objet de culte, peut-être une offrande funéraire. Le chasseur porteur de lance est à cheval. Au pied de la monture son chien l'accompagne, poursuivant l'animal. Le sanglier est intimement lié à la guerre et représente la force et la brutalité. Son image est fréquente dans l'iconographie du mobilier guerrier du second âge du fer⁹. Il est ainsi représenté sur le bouclier de River Witham (Angleterre¹⁰) ; la hure du sanglier est l'extrémité du carnyx (trompette de guerre) écossais de Deskford¹¹ ; une plaque du bassin de Gundestrup¹² l'atteste comme ayant servi de crête de casque et il fut brandi comme enseigne militaire, telle que sculptée en relief sur l'arc d'Orange (Aude¹³). On comprend donc aisément pourquoi le meurtre du suidé sauvage marque la fin de son initiation guerrière avant qu'il n'entre en conflit avec d'autres guerriers¹⁴. L'archéozoologie permet de conclure que les sangliers n'étaient pas consommés dans le contexte domestique. En revanche, des ossements sont présents dans des tombes de guerriers. L'abattage de sangliers a donc pu faire l'objet de rites funéraires au sein de la classe guerrière. En tant qu'emblème, l'animal accompagnait le défunt dans l'au-delà¹⁵. La rareté de l'iconographie du sanglier dans les productions du haut Moyen Âge insulaire s'explique peut-être précisément par son importance considérable aux temps préchrétiens – il est également lié à la classe sacerdotale¹⁶. Dans le bestiaire chrétien de manière générale, il est peut-être le seul animal qui n'ait pas de symbolique ambivalente. Il ne peut être que l'animal violent, goinfre et luxurieux. Un des rares exemples, une pierre picte d'Écosse¹⁷ du IX^e siècle, la Drosten Stone (Saint Vigeans, Co. Angus¹⁸), nous montre un chasseur posé sur un de ses genoux, portant un large capuchon, brandissant son arc vers un sanglier qui lui fait face.

La chasse comme combat épique : *La chasse de Sliabh na mBan bhFionn*

- 10 De nombreux récits mettent en exergue la valeur guerrière de la chasse, les épisodes étant désignés par le toponyme où a lieu l'action. Le plus célèbre est sans doute *La chasse de Sliabh na mBan bhFionn*¹⁹. C'est probablement la chasse la plus impressionnante quantitativement : 6 000 cerfs sont abattus (2 par chien pour 3 000 chiens). 100 sangliers sont tués à leur tour. Presque autant de chiens que de gibier sont tués. La perte des chiens révèle qu'il s'agit de réels combats. Les chasseurs portent des attributs de guerriers et meurent aussi régulièrement. Leur apparence est décrite : ils portent une cotte de mailles, un bouclier, des lances, une épée et un casque. Un guerrier n'aurait pas été décrit autrement.
- 11 La présence des chiens comme compagnons de chasse est fondamentale et chaque homme en possède deux. Les deux chiens de Finn, Bran et Sgeólan, sont nommés et sont des personnages à part entière dont la naissance est relatée : ils sont les enfants de la tante de Finn métamorphosée en chienne. La mère des chiens recouvra sa forme humaine mais sa progéniture resta ainsi²⁰. Cousins de Finn, ils ne quittent jamais le guerrier et sont parmi ses plus fidèles compagnons. Strabon dans sa *Géographie* mentionne que, certes chiens de chasse, les chiens sont également utilisés par les Celtes à la guerre²¹.

- 12 Il est possible que le livre reliquaire irlandais du Missel de Stowe (Lohrra, Co. Tipperary²²) du XI^e siècle soit un témoignage iconographique de l'aspect édilitaire de la chasse. Sur ses côtés sont placées des plaques ajourées qui semblent former une suite narrative. Un homme barbu tenant son épée est d'abord entouré de deux chiens tenant chacun dans leur gueule ce qui paraît être un petit animal. Ramènent-ils du gibier ? Ensuite, un homme marche, brandissant lance et bouclier. Enfin, un cerf est attaqué par deux chiens, un sous son ventre et un au niveau de sa croupe. La pointe de la lance de la plaque précédente se retrouve au-dessus du cervidé, prête à se planter dans son échine. Cette chasse, œuvre de prestige, arbore des dédicaces à de hautes personnalités politiques, et on en déduit qu'elle a davantage eu une fonction diplomatique qu'une fonction strictement dévotionnelle. Parmi les dédicaces, Donnchadh Mac Brian est qualifié de « roi d'Irlande », titre que les annales ne lui reconnaissent pas, qui apparaît davantage honorifique qu'effectif²³. Il est possible que les hauts dignitaires mentionnés sur l'objet se soient plu à s'identifier aux héros du *Cycle du Leinster* et que le commanditaire, Mathgamain Ua Cathail, abbé de Lorrha, en ait tenu compte.
- 13 Entre les VIII^e et X^e siècles – compris dans la période de rédaction des textes –, sur les hautes croix de pierre d'Irlande ainsi que sur les pierres pictes d'Écosse, l'iconographie de la chasse au cerf est courante. On citera la croix de Bealin (Co. Westmeath²⁴), la croix de Dromisikin (Co. Louth²⁵) et la croix du Marcher de Kells (Co. Meath²⁶). Pour l'Écosse, mentionnons la Cadboll Stone (Co. Ross and Cromarty²⁷), la pierre de Shandwick (Co. Ross and Cromarty²⁸) et une des pierres de Kirriemuir (Co. Angus²⁹). Ces reliefs, figurant des chasseurs à cheval ou à pied, à la poursuite de cervidés et accompagnés de leurs chiens, côtoient sans difficulté la Croix et des scènes bibliques³⁰.

Le prétexte introducteur : la découverte de l'enfant et la rencontre de l'être de l'autre monde

- 14 La chasse sert aussi parfois de prétexte à l'introduction de péripéties à venir. Les animaux peuvent être le simple gibier mais aussi des personnages métamorphosés et ce, en tant que châtiment, pour avoir suscité la jalousie, ou par leur propre pouvoir, de leur plein gré, dans un but précis. C'est de manière récurrente dans le contexte d'une chasse que les protagonistes vont entrer en contact avec les êtres de l'autre monde, ou vont découvrir ou assister à la naissance des enfants qui seront de futurs héros. Les vies d'Oisín, fils de Finn dont nous avons parlé plus haut, et de Cúchulainn, plus grand guerrier d'Ulster, offrent des exemples de ces thèmes, l'un étant lié aux cerfs, l'autre aux oiseaux.

Cerf par nature : *La naissance d'Oisín*

- 15 Le *Cycle du Leinster* est aussi dit *Cycle ossianique*, du nom d'Oisín qui en est souvent le conteur. Le personnage présente une affinité particulière avec les cervidés. Le récit de sa naissance l'explique³¹. Lors d'une chasse sur la colline d'Allen, les Fíanna traquent une biche. Bran et Sgeólan se lancent à sa poursuite. Les deux chiens, en raison de la nature humaine de leur mère, comme relaté dans le récit de leur naissance mentionné plus haut, ont un pouvoir particulier : ils sont capables de différencier un homme métamorphosé d'un véritable animal. Sans blesser la biche, ils s'adonnent plutôt à des jeux autour d'elle. Devant ce fait, Finn ordonne que la biche ne soit pas abattue. Et pour

cause, l'animal recouvre sa forme humaine. Il s'agit d'une jeune femme, qui lui explique qu'elle fut transformée ainsi par un sorcier qu'elle a refusé d'épouser, et que seul atteindre le fort d'Allen pouvait la préserver de ce sort. Sensible à ses charmes, Finn en fait son épouse. Pour rester auprès d'elle, il ne sort pas durant longtemps. Puis vient l'obligation formelle d'aller défendre le territoire. Le guerrier part donc et, à son retour, sa bien-aimée a déjà quitté sa demeure. Les gardes expliquent à Finn qu'un homme absolument semblable à lui-même et possédant deux chiens identiques à Bran et Sgeólan est venu. Le prenant pour lui, la femme accourut et fut de nouveau changée en biche. Sept ans durant il la cherche sans résultat. Un jour qu'il avait repris ses activités de chasse, Finn découvre un enfant attaqué par des chiens. Bran et Sgeólan se précipitent et les font fuir. Le garçon est emmené chez Finn et raconte son histoire : il fut élevé par une biche et, de temps à autre, un homme venait, tantôt parlait calmement, tantôt s'énervait. Un jour, l'homme emporta la biche, laissant l'enfant seul, proie des chiens. Ainsi l'enfant est nommé Oisín (« petit cerf ») et on comprend qu'il n'est autre que le fils du chef des Fíanna et de la femme métamorphosée. Il faut donc deux chasses pour découvrir la mère de l'enfant et pour retrouver celui-ci sans que l'on ait connaissance de son existence. Il sera non seulement excellent chasseur, mais est aussi identifié à l'animal lui-même de par la malédiction de sa mère.

Le cerf guide : *Oisín dans la Terre de Jeunesse*

- 16 Ce sont aussi régulièrement à des êtres surnaturels que sont menés les protagonistes dans le contexte de la chasse. Les animaux traqués sont alors qualifiés de psychopompes³², menant les personnages vers l'autre monde. Ce fait est présent dans de nombreux textes concernant Finn et son fils. L'un d'entre eux, *Oisín dans la Terre de Jeunesse*³³ (*Oisín ar Tír na n-Óg*) les situe chassant au bord du Loch Léin. Ils lancent leurs chiens à la poursuite d'une biche d'une étonnante agilité. Dans cette poursuite, ils aperçoivent une femme à cheval, cavalière magnifique qui se présente comme étant Niamh, fille du roi de la Terre de Jeunesse. Éprise d'Oisín et le voulant pour époux, elle est venue chercher le guerrier. Ses charmes et l'éloge qu'elle fait de sa Terre le convainquent de la suivre. Après un départ déchirant pour les Fíanna, durant leur chevauchée ils croisent des éléments bien étranges, dont une biche poursuivie par un chien aux oreilles rouges. Est-ce le même animal qui les avait menés vers Niamh ? En la Terre de Jeunesse, ceux qui y demeurent ne vieillissent pas. Mais les plaines d'Irlande et les Fíanna manquent à Oisín et il décide d'y retourner malgré l'avertissement de son épouse : s'il part, il ne pourra plus jamais revenir auprès d'elle. Arrivé en Irlande, il ne reconnaît rien. Trois cents ans se sont écoulés durant son absence, et tous sont morts.
- 17 Le lien entre l'autre monde et la chasse aux cerfs est peut-être perceptible dans les pétroglyphes du Valcamonica (Lombardie, Italie), ensemble daté du Néolithique à l'âge du fer. Le cerf est à la fois représenté chassé, en tant que gibier, et dieu vénéré, dieu anthropomorphe coiffé de bois de cerf. À la chasse précède une demande de protection au dieu dont l'animal est l'avatar et le chasseur est identifié à la proie elle-même³⁴. Sur le char cultuel de Strettweg (Autriche³⁵) daté du VII^e siècle av. J.-C., le cerf est entouré de deux personnages qui tiennent ses bois. Derrière, deux cavaliers brandissent des lances et entre ceux-ci est placé un couple de personnages dont un tient une hache. La scène est représentée deux fois de manière symétrique autour d'une figure féminine centrale tenant un bassin. Il peut s'agir d'une scène de chasse ou d'une scène de sacrifice. Retrouvé dans une tombe de guerrier, le char accompagne le défunt dans

l'autre monde³⁶. De la même manière que pour le sanglier, les vestiges archéologiques d'ossements de cerf ne révèlent pas que l'animal était consommé, au contraire, ceux-ci ont été retrouvés dans un contexte a priori cultuel, attestant peut-être des sacrifices de cerfs³⁷.

Les oiseaux ravageurs : *La naissance de Cúchulainn*

- 18 Le Cycle d'Ulster est moins connu pour ses épisodes de chasse, pourtant les textes indiquent que la chasse aux oiseaux fait partie des mœurs des Ulates et on retrouve les mêmes notions à travers la traque des volatiles. Le héros d'Ulster, Cúchulainn, davantage lié au chien de par son nom³⁸, voit aussi sa vie influencée par le vol des oiseaux qu'il doit chasser. Comme dans le cas d'Oisín, cela se vérifie dans le récit de sa naissance (*Compert Conculainn*³⁹).
- 19 Deichtire, sœur du roi Conchobar, s'enfuit de la demeure de son frère, accompagnée de cinquante jeunes femmes. Nul n'entend plus parler d'elles durant trois ans. Ce sont les femmes elles-mêmes, métamorphosées en oiseaux, qui reviennent ravager la terre pour forcer les Ulates à les poursuivre. À la nuit tombée, après une poursuite éreintante, les hommes sont hébergés dans une maison. Un des guerriers, Bricriu, entend du bruit et sort voir de quoi il s'agit. Il trouve un couple d'allure noble. L'homme lui explique que sa femme n'est autre que Deichtire et que les cinquante autres femmes se trouvent ici. Il cache sa découverte au roi et ne lui parle que d'une très belle jeune femme vêtue telle une reine. Le roi demande qu'on la lui amène, désirant coucher avec elle. Lorsqu'on lui rapporte la demande du roi, elle explique qu'elle est enceinte et demande un répit. La nuit passée, au matin, la femme avait accouché. On révèle au roi qu'il s'agit de sa sœur et que l'enfant est alors son neveu. Il s'agit là plus clairement d'une stratégie de la part des femmes : elles savent que, devant des oiseaux ravageant leur terre, les Ulates entreprendront leur traque et elles pourront les mener à l'endroit voulu.

Les oiseaux de l'autre monde : *La maladie de Cúchulainn*

- 20 Le même stratagème est utilisé par une autre femme au cours de la vie de Cúchulainn, sur le même modèle que l'histoire d'Oisín. Il s'agit de Fand, femme d'un *Síd*. *La maladie de Cúchulainn et l'unique jalousie d'Emer* (*Serglige conculaind ocus aenét Émire*⁴⁰) nous en fait la narration. Lors de la fête de Samhain, alors que les Ulates jouent aux échecs en attendant trois guerriers absents avant de commencer le festin, une troupe d'oiseaux vient voler au-dessus d'un lac. Les femmes d'Ulster trouvent les oiseaux si beaux qu'elles réclament que Cúchulainn les leur ramène. C'est Emer, son épouse qui lui en fait la demande. Il tue alors les oiseaux et les partage entre les femmes. Toutes en ont sauf Emer elle-même. Il promet qu'il lui en attrapera d'autres dès lors qu'ils voleront de nouveau au-dessus du lac. Cela advient et deux oiseaux reliés par une chaîne d'or chantent, si bien qu'ils plongent les Ulates dans le sommeil. Le cocher de Cúchulainn et son épouse lui conseillent de ne pas chasser ces oiseaux, malgré sa promesse, car ils semblent être doués de magie. Le héros se sent insulté par cette contre-indication. Il s'attaque aux volatiles par un jet de pierre, manque sa cible et ne parvient qu'à blesser l'aile de l'un d'eux, sur quoi ils disparaissent dans le lac. Dépité de son échec, il s'adosse contre un rocher, s'endort et, en songe, voit deux femmes le frapper. Il se réveille malade et sans force. Au bout d'un an, on découvre que les deux oiseaux étaient deux femmes, envoyées par Fand pour aller chercher Cúchulainn qu'elle désire comme

époux car elle est délaissée du sien – le dieu Manannán Mac Lir. De nombreuses péripéties s'ensuivent.

- 21 Dans ces textes concernant les oiseaux, le fait que la chasse soit lancée délibérément par celles étant métamorphosées en oiseaux, par pur stratagème, est peut-être plus explicite encore que les textes concernant les cerfs. Comme source iconographique, on notera le revers d'une monnaie gauloise⁴¹ montrant un archer visant un oiseau, qui n'est représenté que par sa silhouette mais est pour autant reconnaissable.
- 22 Après avoir dressé ce panorama des notions qui entourent le thème de la chasse dans la littérature vernaculaire de l'Irlande médiévale, nous observons que les raisons pour lesquelles chassaient les anciens Celtes n'étaient pas nécessairement alimentaires. Ils font grand usage de l'élevage mais cerfs et sangliers ne sont a priori pas consommés, alors que le cochon domestique l'est abondamment. Si le gibier a pu être sacrificiel dans le cadre funéraire ou cultuel, il faut préciser que les occurrences de restes ostéologiques demeurent rares et que la très grande majorité des ossements retrouvés dans ces contextes restent ceux de bœufs et porcs domestiques.
- 23 Bien que cette étude soit restreinte aux textes irlandais, il faut mentionner que la littérature galloise offre aussi des récits de chasse, à l'exemple de la scène qui introduit le *Mabinogi de Pwyll* : une chasse au cerf psychopompe. Il est probable que la chasse ait pu avoir une fonction d'initiation et représente l'activité de la haute société par excellence, associée à l'activité guerrière. L'importance de l'art cynégétique est bien attestée par l'iconographie du second âge du fer et du haut Moyen Âge insulaire.

BIBLIOGRAPHIE

BENOÎT Jérémie, *Le paganisme indo-européen : pérennité et métamorphose*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2001.

BOEKHOORN Dimitri Nikolai, « Bestiaire mythique, légendaire et merveilleux dans la tradition celtique : de la littérature orale à la littérature écrite. Étude comparée de l'évolution du rôle et de la fonction des animaux dans les traditions écrites et orales ayant trait à la mythologie en Irlande, Écosse, Pays de Galles, Cornouailles et Bretagne à partir du haut Moyen Âge, appuyée sur les sources écrites, iconographiques et toreutiques chez les Celtes anciens continentaux », thèse de doctorat en littérature, Rennes / Cork, université Rennes II / University College Cork, 2008.

DOUËTIL Jennifer, « Le sanglier : la guerre et la force », *L'archéologue*, n° 113, 2001, p. 23-25.

ELUÈRE Christiane, *L'art des Celtes*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2004.

FARLEY Julia, HUNTER Fraser (éd.), *Celts : art and identity*, cat. exp. (Londres, British Museum, 2015-2016 / Édimbourg, National Museum of Scotland, 2016), Londres, British Museum Press, 2015.

- GREEN Miranda, *Animals in Celtic life and myth*, 3^e éd., Londres, Taylor and Francis, 2002.
- GUYONVARCH Christian-Joseph (trad.), *La maladie de Cúchulainn et l'unique jalousie d'Emer*, dans Polet Jean-Claude (dir.), *Patrimoine littéraire européen*, vol. III, *Racines celtiques et germaniques*, Bruxelles, De Boeck, 1992, p. 194-221.
- GUYONVARCH Christian-Joseph (trad.), *La razzia des vaches de Cooley (Táin Bó Cúailnge)*, Paris, Gallimard, 1994.
- HARBISON Peter, *The high crosses of Ireland : an iconographical and photographic survey*, Bonn, Dr Rudolf Habelt GMBP, 1992, 3 vol.
- HENRY Françoise, *L'art irlandais*, La Pierre-qui-Vire, Zodiaque, 1963-1965, 3 vol.
- JOUËT Philippe, *Dictionnaire de la mythologie et de la religion celtiques*, Fouesnant, Yoann Embanner, 2012.
- LA TOUR Henry de, *Atlas des monnaies gauloises*, Paris, Lund Humphries for Spink and Son, 1968.
- MEYER Kuno (trad.), *The boyish exploits of Finn, Ériu*, 1, 1904, p. 180-190.
- MURPHY Gerard (trad.), *Duanaire Finn : The book of the lays of Finn*, vol. II, Londres, Irish Texts Society, 1933.
- O'DALY John (éd., trad.), *Fenian poems*, Dublin, Ossianic Society, 1859.
- Ó RIAIN Pádraig, « The shrine of the Stowe Missal, redated », *Proceeding of the Royal Irish Academy*, vol. XCI c, 1991, p. 285-295.
- ROLLESTON Thomas William, *The illustrated guide to Celtic mythology*, Londres, Studio Edition, 1993.
- STRABON, *Géographie*, t. II, livres III et IV, Lasserre François (éd., trad.), Paris, Les Belles Lettres, 1966.

NOTES

1. J. Douétil, « Le sanglier : la guerre et la force », p. 25.
2. K. Meyer (trad.), *The boyish exploits of Finn*, p. 180-190.
3. *Ibid.*, p. 182.
4. *Ibid.*, p. 183-184.
5. J. Benoît, *Le paganisme indo-européen : pérennité et métamorphose*, fig. 1.
6. *Ibid.*, p. 23, 29.
7. K. Meyer (trad.), *The boyish exploits of Finn*, p. 184-185.
8. Saint-Germain-en-Laye, musée d'Archéologie nationale, inv. MAN76267bis ; M. Green, *Animals in Celtic life and myth*, p. 46, 56, 60, 64.
9. M. Green, *Animals in Celtic life and myth*, p. 89-91, 132-133.
10. Londres, British Museum, inv. 1872,1213.1 ; J. Farley, F. Hunter (éd.), *Celts : art and identity*, p. 84, fig. 67.
11. Édimbourg, National Museum of Scotland, inv. IL.2011.1.1 ; J. Farley, F. Hunter (éd.), *Celts : art and identity*, p. 90-91, fig. 76 ; C. Eluère, *L'art des Celtes*, p. 378, fig. 384.
12. Copenhague, Nationalmuseet, inv. C 6562-6576 ; J. Farley, F. Hunter (éd.), *Celts : art and identity*, p. 268, fig. 258 ; C. Eluère, *L'art des Celtes*, p. 347, fig. 364.

13. J. Douétil, « Le sanglier : la guerre et la force », p. 23.
14. L'accomplissement de sa formation se fait par l'apprentissage de la poésie, de la capacité de parole auprès d'un druide et de l'acquisition du savoir absolu après la pêche du saumon de la connaissance.
15. J. Douétil, « Le sanglier : la guerre et la force », p. 24.
16. D. N. Boekhoorn, « Bestiaire mythique, légendaire et merveilleux dans la tradition celtique : de la littérature orale à la littérature écrite [...] », p. 270-274.
17. Pour les pierres pictes voir le site Canmore, base de données des sites archéologiques écossais (<https://canmore.org.uk/>).
18. Canmore, n° 35560.
19. G. Murphy (trad.), *Duanaire Finn : The book of the lays of Finn*, p. 215-221 (poème LVIII).
20. *Ibid.*, p. 115-117 (poème XLIV).
21. Strabon, *Géographie*, livre IV, v, 2.
22. Dublin, National Museum of Ireland, inv. 1883, 614 a ; F. Henry, *L'art irlandais*, vol. III, pl. XXIX, XXXII, XLVIII.
23. P. Ó Riain, « The shrine of the Stowe Missal, redated ».
24. P. Harbison, *The high crosses of Ireland : an iconographical and photographic survey*, cat. 22, p. 26-28, fig. 70-73.
25. *Ibid.*, cat. 77, p. 69, fig. 209-210.
26. *Ibid.*, cat. 126, p. 103-108, fig. 330-344.
27. Canmore, n° 15261.
28. Canmore, n° 15278.
29. Canmore, n° 32300.
30. Sur les pierres pictes, la chasse au cerf est intimement liée à l'iconographie davidienne, mais il ne convient pas d'explorer ce sujet ici.
31. T. W. Rolleston, *The illustrated guide to Celtic mythology*, p. 79-81. Ce texte est en réalité en irlandais moderne et nous n'avons pas de trace de sa rédaction à la période médiévale. Il est par conséquent difficile d'établir l'ancienneté de l'histoire mais il n'est pas exclu qu'elle ait été connue au Moyen Âge.
32. L'historiographie emploie souvent le terme *psychopompe* qui se rapporte au transport des âmes dans le monde des morts. Il s'agit ici de voyages vers l'autre monde, ou plutôt les autres mondes, les *Síde* (sg. *Síd*), mais ceux-ci n'ont pas de valeur eschatologique. Les *Síde* sont les demeures des dieux, des « gens du *Síd* », êtres surnaturels. Ils sont localisés dans les tertres ou au-delà des vagues. (P. Jouët, *Dictionnaire de la mythologie et de la religion celtiques*, p. 905.)
33. J. O'Daly (éd., trad.), *Fenian poems*, p. 235-280. Ce texte est également en irlandais moderne.
34. M. Green, *Animals in Celtic life and myth*, p. 62-63, 169-171.
35. Graz, Landesmuseum Joanneum, inv. 2000 ; C. Eluère, *L'art des Celtes*, p. 55, fig. 51 ; p. 38.
36. M. Green, *Animals in Celtic life and myth*, p. 149-150.
37. *Ibid.*, p. 47.

38. Son nom signifie « chien de Culann ». Il obtint ce nom après avoir tué le chien de Culann, un forgeron. En dédommagement, il prit durant un an la place de l'animal.
39. C-J. Guyonvarc'h (trad.), *La razzia des vaches de Cooley (Táin Bó Cúailnge)*, p. 276-279.
40. C-J. Guyonvarc'h (trad.), *La maladie de Cúchulainn et l'unique jalousie d'Emer*.
41. H. de La Tour, *Atlas des monnaies gauloises*, n° 8426 (pl. XXXIII).
-

RÉSUMÉS

Les récits de chasse tiennent une grande place dans la mythologie celtique. Dans le monde celte, la chasse n'a pas nécessairement un but alimentaire et ces récits sont peut-être révélateurs d'anciennes pratiques. Comme cela est relaté dans le *Cycle du Leinster*, la chasse constitue davantage l'initiation du jeune guerrier et un entraînement au combat. Ainsi, les épisodes de chasse prennent un caractère épique et l'équipement du chasseur est celui du guerrier. Pas seulement gibier mais aussi humains métamorphosés, les animaux se font guides, voire psychopompes, et la chasse devient un prétexte préliminaire à la découverte des enfants et à la rencontre d'êtres de l'autre monde, promettant de nombreuses péripéties. Les vies des héros Oisín et Cúchulainn offrent des exemples éloquentes de ces animaux guides.

AUTEUR

CINDY CADORET

Doctorante en histoire de l'art, Sorbonne Université, Centre André-Chastel